

12-Stunden-Triple-Cup – das neue Spielturnier 2011

Angebot, Kategorien, Spielbeschrieb

Die ausführlichen und detaillierten Weisungen und Ausschreibung findet man auf der Homepage des Turnverbandes Luzern, Ob- und Nidwalden (www.turnverband.ch).

Aus jeder der folgenden Angebotsgruppe muss ein Spiel (Disziplin) gewählt werden. Die drei gewählten Spiele werden in Turnierform gegeneinander ausgetragen.

Gruppe 1

Prellball (aus 3-Spielturnier)
Unihockey

Gruppe 2

Rugby (aus Fachtest Allround)
Moosgummiring (aus Fit+Fun)

Gruppe 3

Völkerball
Volleyball

Kategorien

Frauen, Männer, Plausch open

In allen Kategorien gibt es keine Alterseinschränkung. In der Kategorie Plausch open müssen mindestens zwei Spielende von jedem Geschlecht auf dem Feld stehen (Ausnahme Rugby: siehe Spielbeschrieb).

Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus sechs Spielenden. Insgesamt darf die Mannschaft mit maximal acht Spielenden antreten.

Spielmodus

Jede Mannschaft trägt jede von ihr gewählte Disziplin gegen mindestens vier gegnerische Mannschaften aus. Pro gewählte Disziplin erfolgen somit mindestens vier Begegnungen, insgesamt sind mindestens 12 Spielpartien auszutragen.

Spielablauf / Spielbeschrieb

Unihockey

Die Spielpartie dauert neun Minuten, es gibt keinen Seitenwechsel. Anspiel findet in der Mitte statt (Bully). Es stehen ein Torhüter und vier Feldspieler auf dem Platz. Auswechslungen sind bei Spielunterbrüchen erlaubt.

Völkerball

Eine Spielpartie besteht aus drei Durchgängen. Pro Durchgang besteht ein Zeitlimit von drei Minuten. Nach Ablauf des Zeitlimits gewinnt die Mannschaft mit mehr Spielenden auf dem Feld den Durchgang. Die Mannschaft mit mehr gewonnenen Durchgängen gewinnt die Spielpartie. Anspiel findet in der Mitte statt (Bully). Es stehen sechs Spielende auf dem Feld.

Volleyball

Eine Spielpartie besteht aus zwei Durchgängen à neun Minuten. Es stehen sechs Spielende auf dem Feld.

Prellball (aus 3-Spielturnier)

Es wird eine Spielpartie à sechs Minuten gespielt. Die Mannschaft wird auf zwei Spielfelder à je drei Spielende aufgeteilt. Die beiden Durchgänge werden gleichzeitig gespielt und zählen als eine Spielpartie.

Moosgummiring (aus Fit+ Fun)

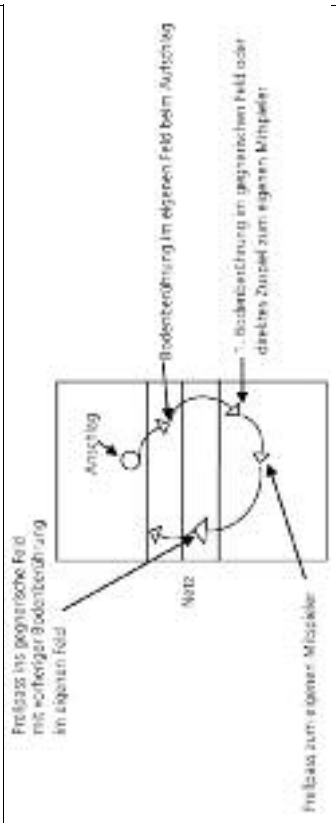
Eine Spielpartie besteht aus zwei Durchgängen à zwei Minuten. Die erzielten Punkte pro Durchgang werden zusammen gezählt. Die Mannschaft mit mehr erzielten Punkten gewinnt die Spielpartie. Zwischen den Durchgängen wird eine Pause von zwei Minuten gewährt.

Rugby (aus Fachtest Allround)

Eine Spielpartie besteht aus drei Durchgängen à 90 Sekunden. Die erzielten Punkte pro Durchgang werden zusammen gezählt. Die Mannschaft mit mehr erzielten Punkten gewinnt die Spielpartie. Pro Durchgang stehen vier Spielende auf dem Feld, wobei jeder Spielende pro Spielpartie nur einmal als Läufer eingesetzt werden darf. Kategorie Plausch open: Pro Spielpartie sind insgesamt mindestens zwei Frauen als Läuferinnen einzusetzen.

Moosgummiring		Spielbeschreibung
<p>Sofern in diesen Weisungen nicht anders erläutert, wird nach den Weisungen Fit + Fun, aktuelle Ausgabe STV, gespielt.</p>		
<p>Spielfeld Die Feldgrösse beträgt 10 x 11,50 m. Das Spielfeld kann auf einem Hartplatz oder auf einer Weiese eingerichtet werden.</p>	<p>Material 5 Moosgummiringe 17cm, 1 Gymnastik-Stab aus Hartholz 30mm, Länge 80cm mit Markierung bei 30cm, 2 Maistäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial</p>	<p>Spielbeschreibung</p>
<p>Wertung</p> <ul style="list-style-type: none"> Jeder gefangene Ring mit dem Stab in Zone II 1 Punkt Jeder gefangene Ring von Hand in Zone I und II 1 Punkt Jeder Start beim Überqueren der Startlinie 1 Punkt <p>Hat der Ring beim Schlusspfeiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende gefangene Ring.</p>		
<p>Spielaufbau</p> <ol style="list-style-type: none"> A steht hinter der Startlinie und wirft den Ring zu F in Zone II F fängt den Ring mit dem Stab A läuft in Zone II F wirft den Ring von Hand zu A in Zone III A fängt den Ring von Hand und läuft um den Maistab Nr. 2 hinter der Startlinie B steht hinter der Startlinie und wirft den Ring zu F in Zone II F fängt den Ring mit dem Stab B läuft in Zone I F wirft den Ring von Hand zu B in Zone I B fängt den Ring von Hand und läuft um den Maistab Nr. 1 hinter der Startlinie, C spielt wie A, D spielt wie B, E spielt wie A 		
<p>Keinen Punkt gibt es:</p> <ul style="list-style-type: none"> Beim Start, wenn beim Abwurf die Startlinie betreten oder überschritten wird Beim Fang, wenn der Stab vor der Markierung gehalten wird Beim Fang, wenn beim Fangen mit dem Stab die zweite Hand den Ring berührt Beim Fang, wenn beim Werfen oder Fangen die Linie der Zone betreten oder überschritten wird <p>Schiedsgericht</p> <p>Schiedsrichter 1 (SR 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> Ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung Zeitnahme, An- und Abpfiff des Wettkampfes Addiert mit dem Handzählapparat die Startpunkte Addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in Zone II <p>Schiedsrichter 2 (SR 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Addiert mit dem Handzählapparat die Fangpunkte in den Zonen I und III Kontrolliert den Übungsablauf (Zonenwechsel) Teilt sein Resultat dem SR1 mit 		
<p>Abzüge</p> <p>Werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.</p> <p>Einen Punkt Abzug gibt es:</p> <ul style="list-style-type: none"> Beim Nicht-/Falschumlaufen des Maistabes Beim Berühren eines Maistabes (inkl. Kleidung) Bei fehlerhaftem Übungsablauf (z.B. nicht abwechselungsweise in Zone I und II gelaufen wird) <p>Besonderes</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Gymnastik-Stab muss von F unterhalb der Markierung (30cm) gehalten werden. Die Reihenfolge der Spieler muss nicht zwingend eingehalten werden, jedoch die Zonen I + II müssen von F abwechselungsweise angespielt werden. <p>Skizze</p> <p>Kann aus den Weisungen Fit+Fun, aktuelle Ausgabe STV, oder den detaillierten Weisungen 12-Stunden-Triple-Cup auf www.turnverband.ch entnommen werden.</p>		

Preilball		Spielbeschreibung
<p>Sofern in diesen Weisungen nicht anders erläutert, wird nach den Weisungen 3-Spieltürmer, aktuelle Ausgabe STV, gespielt.</p>		
<p>Spielfeld Die Masse des Spielfeldes sind 6,10 x 13,40 m und entsprechen den offiziellen Badmintonfeldern. In der Mitte wird das Spielfeld durch ein Netz getrennt. In der Platzhälfte gibt es eine Anspielzone. Die Anspielzone ist das rechte Aufschlagfeld für Doppel des Badmintonfeldes, 1,98 m vom Netz entfernt. Die Netzhöhe beträgt 40 cm. Das Spielfeld kann auf einem Hartplatz oder in einer Halle eingerichtet werden.</p>	<p>Spielaufbau Der Aufschlagspieler schlägt in der Anspielzone den Ball ein. Beim Aufschlag muss der Ball zuerst 1x den Boden im eigenen Spielfeld berühren, bevor er übers Netz springt. Die Abnahme des gegnerischen Balls kann direkt oder via Bodenkontakt erfolgen.</p> <p>Die Mannschaft im gegnerischen Feld muss den Ball mindestens 1x, maximal 2x einem Spieler der eigenen Mannschaft zuspielen, bevor er ins gegnerische Feld zurückgespielt werden darf.</p> <p>Der Bodenkontakt ist zwingend, bevor er das Netz überquert. Bei Anschlagwechsel erfolgt eine Rotation innerhalb der anschließenden Mannschaft im Uhrzeigersinn (analog Volleyball).</p>	<p>Spielbeschreibung</p>
<p>Gutpunkte Jeder Fehler ergibt einen Gutpunkt für die gegnerische Mannschaft.</p> <p>Aufschlagsrecht Aufschlag hat immer diejenige Mannschaft, die einen Gutpunkt erzielt.</p> <p>Schiedsgericht Der Schiedsrichter notiert Gutpunkte pro Mannschaft im Spiel und leitet das Resultat weiter an den Anlagenchef.</p>		
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> Netz Höhe 40 cm Volleyball Grösse 5 2 Befestigungsständer fürs Netz 		
<p>Fehler</p> <p>Folgende Vorkommnisse werden als Fehler gewertet und führen zum Aufschlag des Gegners:</p> <ul style="list-style-type: none"> Netzberührung des Balls beim Aufschlag Direktspiel übers Netz ohne Bodenberührung 2x Ballkontakt des gleichen Spielers, ohne dass dazwischen ein Partner den Ball berührt hat Fangen, Werfen und Führen des Balls Spielen des Balls mit anderen Körperteilen ausser der Hand oder des Unterarms Berührung des Netzes durch einen Spieler Aufschlag ausserhalb der Anspielzone Übertritt in die gegnerische Platzhälfte Über das Netz greifen Mehr als 2 Pässe innerhalb des eigenen Feldes Landung des Balls ausserhalb des Feldes Direktes Zurückspielen ins gegnerische Feld Absichtliche Verzögerung des Spiels 2x Bodenberührung im eigenen Feld ohne Ballkontakt durch Spieler Zuspiel ohne Prellen Betreten des benachbarten Spielfeldes 		



Unihockey		Spielbeschreibung	
<p>Sofern in diesen Weisungen nicht anders erläutert, wird nach dem Reglement Unihockey, aktuelle Ausgabe STV, gespielt. Das Reglement des Schweizerischen Unihockeyverbandes findet als letztes Anwendung.</p>			
Spielfeld	Das Spiel findet in der Halle statt. Die grösse des Spielfeldes richtet sich nach der vorhandenen Turnhalle.	Material	2 Tore, nach Möglichkeit Banden, genügend Stöcke 2-farbig, Bälle, 1 Pfeife, 1 Stoppuhr, Dressüberzüge
Wertung	<ul style="list-style-type: none"> Tore, welche durch Frauen erzielt wurden, werden doppelt gewertet (Plausch open) Die Mannschaft, mit den meisten erzielten Toren gewinnt die Spielpartie 	Allgemeines	<ul style="list-style-type: none"> Die auf dem Spielplan erstgenannte Mannschaft hat Dresswahl. Anspiel findet in der Mitte statt (Bully).
Allgemeine Regeln			
<ul style="list-style-type: none"> Der Körper darf gebraucht werden, um den Ball abzuschirmen und anzuhalten. Mit dem Fuss darf man den Ball stoppen. Ein Fusspass auf den eigenen Stock ist erlaubt. Hohe Bälle dürfen nicht mit der Hand gefangen werden. Gefährliches Spiel und Fouls werden mit 1 Minute bestraft. Freistoss für den Gegner. Hebt der Spieler den Stock vor und nach dem Schuss höher als Hüfthöhe, gibt es wegen hohen Stocks Freistoss für den Gegner. Stockschlag von unten und von oben ist verboten. Freistoss für den Gegner. Es ist nicht erlaubt, mit dem Stock den Gegenspieler zwischen den Beinen hindurch zu stören. Freistoss für den Gegner. Torhüter müssen den Stock während des ganzen Spiels in der Hand halten oder ganz darauf verzichten. Bei einem Vergehen kann der Schiedsrichter auf Penalty entscheiden. Der Gegner muss bei einem Freistoss einen Mindestabstand von zwei Metern einhalten. Alle Freistösse werden an Ort des Vergehens ausgeübt. Der Feldspieler, der den Penalty ausführt, startet am Mittelkreis und muss sich immer vorwärts Richtung Tor bewegen. Kein Nachschuss. Schiedsrichterentscheide sind zu akzeptieren. Reklamieren während des Spiels kann mit 1 Minute bestraft werden. Es wird auf die Protestmöglichkeit nach dem Spiel hingewiesen. Eine Mannschaft besteht aus 1 Torhüter und vier Feldspielenden. Auswechslungen sind bei Spielunterbrüchen erlaubt. 			
Schiedsrichter		Leitet die Partie unparteiisch, ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung	
		<ul style="list-style-type: none"> Zeitmahme, An- und Abpfiff der Spielpartie Notiert die erzielten Tore 	

Rugby		Spielbeschreibung	
<p>Sofern in diesen Weisungen nicht anders erläutert, wird nach den Weisungen Fachttest Allround, aktuelle Ausgabe STV, gespielt.</p>			
Spielfeld	Die Feldgrösse beträgt 5 x 22 m. Das Spielfeld kann auf einem Harthplatz oder auf einer Wiese eingerichtet werden.	Material	1 Reif 80cm, 1 STV-Rugbyball, 2 Malstäbe, 1 Timer, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, Markierungsmaterial
Wertung	<ul style="list-style-type: none"> Jeder Fangball 1 Punkt <p>Hat der Ball beim Schlusspfiff die Hand bereits verlassen, zählt der folgende Fangball</p> <p>Fangbälle werden nicht gewertet:</p> <ul style="list-style-type: none"> wenn der Rugbyball nicht durch den Reif fliegt wenn die Linien von Zone H beim Fangen und Werfen übertreten werden wenn eine Abwurflinie beim Fangen und Werfen betreten oder übertreten wird wenn die Linien von Zone F beim Fangen und Werfen übertreten werden 	Abzüge	Werden bei den nachfolgenden Punkten direkt abgezogen.
Einen Punkt Abzug gibt es:		<ul style="list-style-type: none"> beim Nicht-/Falschumlaufen des Malstabes beim Berühren des Malstabes (inkl. Kleidung) bei fehlerhaftem Übungsablauf wenn der Reifenhalter die Zonenlinien übertritt, ab dem Moment, wo der Rugbyball die Hand des Wurfers verlässt und bis dieser den Reif durchquert hat 	
Spielaufbau			
<ol style="list-style-type: none"> A wirft den Rugbyball durch den Reif zu B B fängt den Rugbyball und wirft diesen zurück durch den Reif zu A A fängt den Rugbyball und läuft in Richtung Abwurflinie 3 A wirft den Rugbyball aus Zone F zu C B läuft nach dem Wurf ebenfalls in Zone F B fängt den Rugbyball in Zone F, welcher von C zurückgeworfen wird A läuft nach dem Wurf um den Malstab zur ersten Position von B B läuft nun zu Abwurflinie 2 C wirft den Rugbyball durch den Reif zu A D befindet sich in der Halte-Zone und hält den Reifen hoch, damit A und B durchspielen können. Der Reifenhalter ist Statist zum Ball! Er darf weder mit dem Fuss noch mit der Hand den Rugbyball berühren. Die Art wie der Reifen gehalten und bewegt wird, ist frei. 			
Schiedsgericht		<p>Gruppeneinteilung</p> <p>Die Positionen Läufer / Reifen-Halter / Fänger-Werfer können frei gewählt werden. Jeder Spielende darf pro Spielpartie nur einmal als Läufer eingesetzt werden.</p> <p>Skizze</p> <p>Kann aus den Weisungen Fachttest Allround, aktuelle Ausgabe STV, oder den detaillierten Weisungen 12-Stunden-Triple-Cup auf www.turnverband.ch entnommen werden.</p>	
Schiedsrichter 1 (SR 1)		<ul style="list-style-type: none"> ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung Adliert mit dem Handzählapparat die Fangbälle bei Abwurflinie 1 + 2 Kontrolliert die Abwurflinie 1 + 2 und den Übungsablauf 	
Schiedsrichter 2 (SR 2)		<ul style="list-style-type: none"> addiert mit dem Handzählapparat die Fangbälle in Zone H und F bei der Abwurflinie 3 (Wurf aus Zone H) Kontrolliert die Abwurflinie 3 und Zonenlinien (H) Teilt sein Resultat dem SR1 mit 	

Volleyball		Spielbeschreibung	
<p>Sofern in diesen Weisungen nicht anders erläutert, wird nach den offiziellen Spielregeln des Schweizerischen Volleyball-Verbandes (SVBV), aktuelle Ausgabe, gespielt.</p>			
<p>Spielplatz Das Spiel findet in der Halle statt. Die Grösse des Spielplatzes richtet sich nach der vorhandenen Turnhalle (Einzeichnungen Volleyballfeld).</p>	<p>Material 1 Netz, 1 Volleyball, 1 Pfeife, 1 Stoppuhr</p>	<p>Spielbeschreibung</p>	
<p>Wertung</p> <ul style="list-style-type: none"> Die Mannschaft mit den meisten erzielten Punkten gewinnt die Spielpartie 	<p>Allgemeines</p> <ul style="list-style-type: none"> Netzhöhe: 2.30 Meter Die auf dem Spielplan ersignannte Mannschaft hat Anspiel 		
<p>Allgemeine Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> Während eines laufenden Ballwechsels darf nicht gewechselt werden. Stellungswechsel sind erlaubt. Eine Mannschaft besteht aus 6 Spielenden. Auswechslungen sind nur bei Platzwechseln erlaubt. Alle Spielende müssen im Feld stehen. Während dem Spiel hat immer die Mannschaft Aufschlagrecht, welche den letzten Punkt erzielt hat. Aufschlag: hinter der Grundlinie von unten oder oben. Das Aufschlagsspiel des Gegners darf nicht direkt zurückgespielt werden. Während des Spiels erlaubt. Jeder Fehler ergibt einen Punkt für das gegnerische Team. Ein Spielender schlägt so lange auf, bis das eigene Team einen Fehler macht. Im neu aufschlagenden Team rotieren die Spielenden im Uhrzeigersinn eine Position weiter. Das Rückspiel erfolgt mit dem ersten, spätestens aber mit dem dritten Schlag (Ausnahme: Aufschlag). Der Ball darf pro Spielenden 2x berührt werden, jedoch nicht direkt hintereinander. Abpfiff: Der zu diesem Zeitpunkt andauernde Spielzug wird nicht fertig gespielt. Schiedsrichterentscheide sind zu akzeptieren. Es wird auf die Protestmöglichkeit nach dem Spiel hingewiesen. 			
<p>Fehler: wenn der Spielende</p> <ul style="list-style-type: none"> das Netz berührt über das Netz greift Doppelschlag ausführt die Mittellinie übertritt das Aufschlagsspiel direkt zurück spielt den Ball mit einer offenen Hand spielt beim Aufschlag die Grundlinie berührt oder übertritt 			<p>Kein Fehler</p> <ul style="list-style-type: none"> wenn der Ball auf dem Flug ins gegnerische Feld das Netz berührt wenn der Ball mit einem anderen Körperteil ausser Hand und Unterarm berührt wird wenn der Ball beim Zurückprallen vom Netz korrekt weitergespielt wird wenn der Spieler aus Versehen den Kasten oder die Stange berührt
<p>Fehler: wenn der Ball</p> <ul style="list-style-type: none"> beim Aufschlag das Netz berührt unter dem Netz durchfliegt ausserhalb des Feldes liegende Netzteile / Stangen / Geräte berührt ausserhalb des gegnerischen Feldes zu Boden geht (Linien gehören zum Spielplatz) im eigenen Feld zu Boden geht (Linien gehören zum Spielplatz) gehalten, gefangen, geführt oder geworfen wird erst mit dem 4. Schlag zurück gespielt wird 			<p>Schiedsrichter</p> <ul style="list-style-type: none"> Leitet die Partie unparteiisch, ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Reulaturmeldung Zeitmahme, An- und Abpfiff der Spielpartie Notiert die erzielten Punkte

Völkerball		Spielbeschreibung
<p>Spielplatz Abgegrenzter Raum mit zwei Feldern und je einer Endzone an den Stirnseiten (Himmel). Das Spiel findet in der Halle statt. Die Grösse des Spielplatzes richtet sich nach der vorhandenen Turnhalle (in der Regel Volleyballfeld).</p>	<p>Material 1 Softball, 1 Pfeife, 1 Stoppuhr</p> <p>Punktgewinn</p> <ul style="list-style-type: none"> Das Spiel ist gewonnen, wenn das gegnerische Team keine Spielende mehr im Feld hat. <p>Allgemeines</p> <ul style="list-style-type: none"> Anspiel findet in der Mitte statt (Bully). Es wird mit einem Softball gespielt. 	<p>Spielbeschreibung</p>
<p>Spielidee Zwei Teams versuchen, durch gezieltes Werfen des Balles die gegnerischen Spielenden zu treffen. Ein Spielender des Teams A stellt sich hinter die Grundlinie des Feldes des Teams B (Himmel) – und umgekehrt. Alle anderen Spielenden stellen sich in der jeweiligen Spielplathälfte auf.</p>	<p>Allgemeine Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> Getroffene Spielende verlassen ihre Spielplathälfte und spielen im „Himmel“ weiter. Wird der erste Spielende eines Teams getroffen, kommt der Startspieler aus dem „Himmel“ in die eigene Feldhälfte. Ein gefangener Ball gilt nicht als Treffer. Ein Ball, welcher zuerst den Boden berührt, gilt nicht als Treffer (Bodenauf). Bei Spielbeginn muss der Ball zuerst 3x zwischen dem Himmel und dem Feld hin und her gespielt werden. Nur aus dem Feld können Spieler abgeworfen werden. Schiedsrichterentscheide sind zu akzeptieren. Es wird auf die Protestmöglichkeit nach dem Spiel hingewiesen. 	
<p>Schiedsrichter</p> <ul style="list-style-type: none"> Leitet die Partie unparteiisch, ist verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Reulaturmeldung Zeitmahme, An- und Abpfiff der Spielpartie Notiert die gewonnenen Durchgänge 		